

# Web環境のタイポグラフィ

原研哉、永原康史両氏が毎回、さまざまな分野の専門家を招き、オンスクリーンでのタイポグラフィを考える勉強会「言葉のデザイン2010」。東京ミッドタウン内のインターナショナル・デザイン・リエゾンセンターで行われた第一回は、Web環境、iPhoneアプリ環境での文字表現について学ぶ会となった。



## Guest 01 ● アライアンス・ポート

2010.5.28

2006年、代表社員として大和比呂志氏、技術業務担当執行役員に山辺真幸氏が就任し創業。テクノロジーとデザインを結んだ新しいタイプのデザインカンパニーとして、数々のWebサイトをはじめブランディングツール、情報システムの構築や書籍のエディトリアルなどを行う。また、デザインとエンジニアリングの周辺領域をテーマとした交流会「Salon de AP」を定期的開催。

<http://www.allianceport.jp/>

5月28日(金)、社団法人日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)が主催する「言葉のデザイン2010-オンスクリーン・タイポグラフィを考える」第1回目の研究会が開催された。ディレクターは原研哉と永原康史。原は開催のきっかけをこう語った。

「Web上のタイポグラフィはまだ未成熟ではないか。とりわけ日本語環境の表現においてはそんなふうを考えていたが、永原さんから、それは原さんの認識不足ではないかという指摘を受けました。こうした問題意識を、多くのグラフィックデザイナーとともに一度きちんと知識を共有しておきたいということから、研究会を立ち上げる運びとなりました」(原)

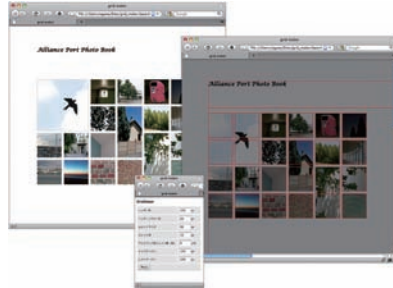
永原は、ペーパーメディアと、現在、急速に普及しつつあるオンスクリーン・メディアを、同じデジタル技術のアウトプットとした上で、比較対照した。

「いま、iPhoneやiPad、あるいはKindleのようなかたちで、アウトプットが多様化してきました。グラフィックデザイナーは、紙の特性を見極めながらデザインを考えてきましたが、それと同じように、オンスクリーン・メディアの性質を考慮し、新たなデザインを模索する必要があるのではないのでしょうか」(永原)

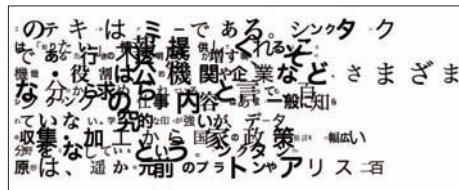
こうした問題設定を受け、アライアンス・ポートと物書堂が、それぞれ事例報告を行った。



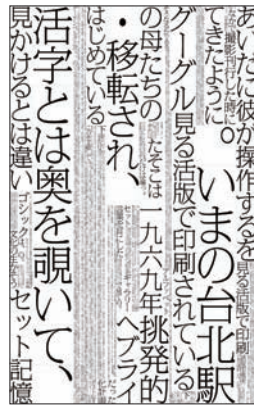
1 タイポグラフィック・グリッドとWebデザインの親和性を実証する「ウェブタイポグラフィツール」。アライアンス・ポートのWebサイト内で利用可能 <http://lab.allianceport.jp/web-typography-app/>



2 グリッドのユニットサイズ、ユニット間などをpx単位で検証しながらレイアウトできるツールも作成



3 原文をJavaScriptで読み込み、書体やサイズ、字間や行間、禁則等を無作為に抽出する「ランダムタイポグラフィ」。リロードのたびに違う組み方がなされる



4 文字組みにおける全体と部分の類似性を、フラクタル幾何学の考え方をもとにして組版を構成する「フラクタルタイポグラフィ」。スクリーンメディア特有の文字による表情が生まれる



山辺真幸 YAMABE Masaki  
1977年生まれ。株式会社永原康史事務所を経て、2006年に合同会社アライアンス・ポートを設立。継続して公共性の高い数々のサイトのWebディレクション、コンサルテーション、CMS構築を手がけている。アルゴリズムックデザインをテーマに、プログラミングや電子デバイスを使った表現活動も行っている。



小川裕子 OGAWA Hiroko  
九州芸術工科大学(現九州大学)、岐阜県立情報科学芸術大学院大学(IAMAS)を経て、2003年から株式会社GKグラフィックスで、デザイナーとして勤務。主にサインデザイン、地域や企業のヴィジュアルデザインの仕事に携わる。2007年よりデザイン担当業務執行社員としてアライアンス・ポートに参加。



6 シックス・アパートと共同開発した「新聞ブログ」。ユーザーはほとんどプログラムをコントロールすることなく、自動で組版がなされる Movable Type のプラグイン

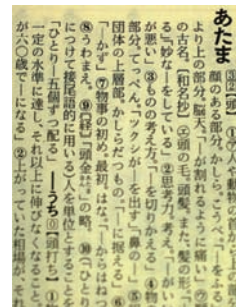
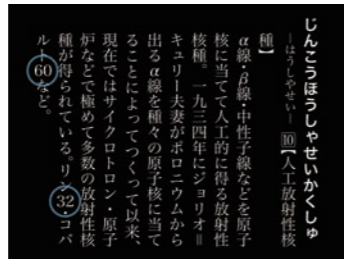
## Guest 02 ● 物書堂

2008年、代表取締役の廣瀬則仁氏、取締役の荒野健太氏によって設立。Macintoshで文章を書く人々に対して、創造力を最大限に発揮できる道具を提供することを目的に、Mac OS X/iPhone OS用のソフトウェアの企画・開発、販売を行う。大ヒットとなったiPhoneアプリ「大辞林」のほか、Mac OS X用日本語入力プログラム「かわせみ」等、数多くのアプリケーションを開発。<http://www.monokakido.jp/>



1 iPhoneアプリ「大辞林」。使用書体はヒラギノ明朝 ProN W3 で縦組み

2~4 辞書ゆえに和文、英文、数字、漢文、数式などさまざまな要素が混在する。iPhoneアプリ「大辞林」では、独自のレイアウトエンジンにより、縦中横や縦組み中の欧文処理、ルビ処理など、複雑な組版を実現している



5 『大辞林』（三省堂刊）の文字組み。ベタ組みで丸数字の前にアキがある程度の文字組み。およそ3,000ページで重さは3Kgほどとのこと



廣瀬則仁 HIROSE Norihiro  
1972年生まれ。株式会社エルゴソフトで「egword」「egbridge」の開発を担当。2008年に物書堂を設立。「大辞林」「ブチ・ロワイヤル」「模範六法」「類語新辞典」「漢検ブチドリル5000」等のiPhoneアプリを手がけるほか、Macの日本語入力プログラム「かわせみ」の開発も行っている。

## ● Web環境におけるタイポグラフィの可能性を提示

最初のゲストスピーカーは、アライアンス・ポートの山辺真幸と小川裕子。彼らの業務は、ブックデザインからWebデザイン、映像・音響制作から情報システム構築まで、多岐にわたるが、今回は、Web環境のタイポグラフィに焦点を合わせ、複数の具体例を提示した。

小川が開発した「ウェブタイポグラフィツール」は、グラフィックデザインにおけるグリッド・システムの考え方を、Webデザインにも応用しようという試みだ。現在、ベータ版が、アライアンス・ポートのサイトで公開されている。

「Webデザインの場合、印刷物のように、最終的な出力形態がひとつに固定されているわけではないので、OSやブラウザなど、ユーザーのネット環境によって、見え方が変わってしまいます。このツールは、そうした状況を改善しようと、各環境における文字組をグリッドをベースとして手軽に検証できるものとして開発しました」（小川）

山辺は、研究開発の一環として、試験的に運用している「ランダムタイポグラフィ」や「フラクタルタイポグラフィ」を紹介。前者は、書体やサイズ、字間や行間を、無作為に抽出・指定するものであり、後者は、フラクタル幾何学の考え方を導入し、全体と細部が自己相似形をなす組版を実践するという刺激的なものだ。ここでは、グラフィックデザイン起源のグリッド・システムから一歩先に進み、Webデザインならではのアプローチ、つまり、プログラムを組むことで、テキストの見せ方を制御しようという意志が働いている。

「紙のような固定的な資材ではなく、オンスクリーン・メディアのような流動性の高い媒体に文字を並べることが、この先、常態化していくと思います。そのとき、ということが可能になるのか。ランダムタイポグラフィやフラクタルタイポグラフィは、我々を取り巻く環境の変化から発想したものです」（山辺）

アライアンス・ポートは「漢字仮名交じり文を縦書きする」という日本語ならではの表記法をWebでも再現しようと、試行錯誤を重ねている。Movable Typeを使い、新聞のように表示できるblogソフトウェア「新聞ブログ」の開発も行っている。

「Webはまだ発展途上。技術的な制約を受けることも多々あります。しかし、ゆきとどかない部分は、プログラムを組んで解消すればいい。その点、紙メ

ディアとは異なる自由さがあるのではないかと考えています」（山辺）

## ● iPhone辞書アプリで紙以上に読みやすい組版を実現

続くゲストスピーカーは、物書堂の廣瀬則仁。物書堂は、Mac OS X/iPhone OS用ソフトウェアの企画・開発および販売を行っている。外国語や国語辞書、六法全書など、レファレンス類中心に開発を行っているが、2008年にリリースされたiPhone用アプリ「大辞林」は、累計10万本を超えるベストセラーとなり、大きな注目を集めた。

大辞林には、ヒラギノ明朝がバンドルされている。これは辞書らしさを表現するために必要な措置だった。

「iPhone OSに搭載されているフォントはヒラギノ角ゴシック。けれども、国語辞書を引くときに、ゴシック体だと違和感がある。やはり、きちんとした明朝体で読みたいと思ったのです」（廣瀬）

こうした意識は、他のアプリにも反映されている。たとえば「角川類語新辞典」ではイワタUD明朝と明朝体オールドを、「漢検ブチドリル5000」では游教科書体を採用している。コンテンツの内容を考慮したフォントを選択することで高品質化を目指し、競合他社との差別化を図ることが可能となった。大辞林では、縦書き表記を踏襲しつつ、iPhone用アプリならではのインターフェイスも開発した。「和文と欧文の混在、縦中横、漢文、数式などを、きちんと表示するために、独自のレイアウトエンジンを搭載しています。それによって、ヒラギノ明朝のポテンシャルを、最大限引き出すことができたのではないか。そう自負しています」（廣瀬）

可読性の高さも重視しなければならないが、同時に、操作性の高さも実現しなければならない。いや、アプリの開発においては、なにより操作性が優先される。

「iPhoneのタッチパネルは指で操作します。しかし、指はマウスポインタではない。ですから、タッチしやすい文字サイズというものを考えなければなりません」（廣瀬）

ちなみに、商用フォントをバンドルしているということは、当然、フォントベンダーにも利益を配分するということになる。物書堂ではレベニューシェア方式を採用している。利益配分の内訳は、アップルに30%、コンテンツメーカーに30%から50%、フォントベンダーに5%から7%、そして物書堂が20%から35%というかたちになっている。「フォントベンダーにそんなに配分するのかと驚かれることもあります。けれども、美しい書体や文字組は、紙メディアやPC環境では、ごくあたりまえのものとして受け止められている。我々はモバイル環境でもそれを普及・発展させたいし、こうした試みが、フォントビジネスの成功やフォント文化の育成、さらには、日本語の文字文化を次世代に受け渡すことにつながるのではないかと考えているのです」（廣瀬）

## ● アルゴリズム的なデザインと設計

ディレクター2名、ゲストスピーカー3名による総括トークでは、さまざまな話題が飛び交った。「現時点で気になるのは、オンスクリーン・メディアが、秩序生成へと向かうものとして発展するのか、それとも混沌を是としたまま、制御不全な状態に陥るの



か、ということです」（原）

グラフィックデザインにおいては、紙面をいかに制御するかが課題だった。永原によれば、それは紙メディアにおける文字設計や組版の歴史が、自動化を目指す動きだったことと並行している。その意味で、オンスクリーン・メディアにおける自動化、つまり、各種プログラムの導入は、歴史の必然ということになるだろう。「オンスクリーン・メディアは変化の途上にあります。カオスを生むのも秩序をつくるのも、実は同じアルゴリズム。一見カオティックに見える実験も、秩序化と同じ方向に進んでいることは間違いないと思います」（永原）

その一例がアライアンス・ポートや物書堂の取り組みとも言えるだろう。彼らの仕事は、デザイン的な発想と工学的な思考、そのふたつが交差するところから生まれているのだ。

## 言葉のデザイン 2010

オンスクリーン・タイポグラフィを考える

「言葉のデザイン2010」は、原研哉氏と永原康史氏がディレクターとなり、オンスクリーンにおけるタイポグラフィを考えるプロジェクト。毎月1回、全7回の開催を予定している。詳細は公式Webサイトにて（近日公開予定）。

<http://www.kotobanodesign.com/>

【次回】  
テーマ：オンスクリーン環境におけるタイプフェイス  
ゲスト：鳥海修（字游工房）、宮崎光弘（AXIS）  
日時：2010年7月2日（金）予定

## ● 研究会を終えて



永原康史  
第1回はオンスクリーン・メディアでの文字の現状に焦点を当て、メディア技術の最前線にありながら、上質な文字組を実現しているふた組の方に来ていただいた。ふた組に共通するインターフェイスとしての文字という考え方は重要であろう。堅実な考察と真摯な取り組みが美を結ぶことを再確認した時間だった。



原研哉  
会と機を同じくして「コミュニケーション環境の質的向上に寄与する」というJAGDAビジョンが発表された。デザイナー達は個の発露より公共のコミュニケーションの質を重視しはじめる。オンスクリーン・タイポへの興味は、公共空間の言葉の質への興味の高さである。時代の節目を感じるイベントになりそうだ。